

## ***Here I go again.* Re-producción musical, mediación tecnológica y música popular**

SILVIA SEGURA

2020. *Cuadernos de Etnomusicología* N°15(2)

Palabras clave: Música popular, mediación tecnológica, producción musical, nostalgia, marcador sonoro.

Keywords: *Popular music, technologic mediation, musical production, nostalgia, sonic marker.*

Cita recomendada:

Segura, Silvia. 2020. "*Here I go again.* Re-producción musical, mediación tecnológica y música popular". *Cuadernos de Etnomusicología*. N°15(2). <URL> (Fecha de consulta dd/mm/aa)



Esta obra está sujeta a la licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 España de Creative Commons. Puede copiarla, distribuirla y comunicarla públicamente siempre que cite su autor y la revista que lo publica (*Cuadernos de Etnomusicología*), agregando la dirección URL y/o un enlace a este sitio: [www.sibetrans.com/etno/](http://www.sibetrans.com/etno/). No la utilice para fines comerciales y no haga con ella obra derivada. La licencia completa se puede consultar en: [http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es\\_ES](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es_ES)

*This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International license. You can copy, distribute, and transmit the work, provided that you mention the author and the source of the material (Cuadernos de Etnomusicología), either by adding the URL address of the article and/or a link to the web page: [www.sibetrans.com/etno/](http://www.sibetrans.com/etno/). It is not allowed to use the work for commercial purposes and you may not alter, transform, or build upon this work. You can check the complete license agreement in the following link: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.*

**HERE I GO AGAIN**

**RE-PRODUCCIÓN MUSICAL, MEDIACIÓN TECNOLÓGICA Y  
MÚSICA POPULAR**

**Silvia Segura**

**Resumen**

El impacto de las tecnologías de grabación y producción en la creación y recepción de la música popular es aún un objeto poco abordado desde el punto de vista de la musicología. Las ideas aportadas por autores como Paul Théberge (1997) acerca del efecto que el desarrollo de determinadas tecnologías ha causado durante épocas concretas –interesan aquí especialmente sus apuntes acerca de los sistemas de grabación computerizados, el auge del sintetizador o el desarrollo del *sampling* en la década de los ochenta del siglo XX– ponen el acento en cómo la tecnología influye en la creación y conceptualización de las músicas. El presente artículo propone realizar un análisis comparativo del tema "Here I Go Again" de la banda Whitesnake que, grabado en los primeros años 1980, fue producido y editado de nuevo por la misma banda en la segunda mitad de la década, poniendo al descubierto un cambio de paradigma a nivel de producción. Dicha comparación debe permitir no solo describir cambios concretos en lo que respecta al uso de determinados efectos y técnicas –por ejemplo, el uso masivo de la reverberación, tan característico de la etapa– sino iniciar una reflexión sobre la existencia de una "conciencia del sonido de la época". Veremos que el impacto causado por algunas de las tecnologías desarrolladas durante el período, y el consecuente contraste en el resultado sonoro, han permitido que determinados sonidos puedan ser descritos como característicos de la década, convirtiéndose en un vehículo privilegiado para reivindicar el sustancial, y a menudo olvidado, papel de la producción en la historia de la música popular.

**Palabras clave:** Música popular, mediación tecnológica, producción musical, nostalgia, marcador sonoro.

## Abstract

The impact of recording and production technologies on the creation and reception of "popular music" is still quite an unknown subject from the point of view of musicology. The ideas of authors such as Paul Théberge (1997) on the effect that the development of certain technologies has caused during specific times –of particular interest here are his notes on computerized recording systems, the rise of the synthesizer or the development of sampling in the 1980s– highlight how technology influences the creation and conceptualization of music. This paper carries out a comparative analysis of the song "Here I Go Again" by the band Whitesnake, recorded in the early 1980s, which was later produced and released again by the same band in the second half of the decade, revealing a change in the production paradigm. This comparison should allow not only to describe specific changes regarding the use of certain effects and techniques –for example, the massive use of reverb, so distinctive of that time– but also to reflect on the existence of a "consciousness of a time-specific sound". We will go over the impact caused by some of the technologies developed during that period, and subsequent contrast in the resulting sound, which have allowed certain sounds to be described as distinctive of the decade, thus becoming a privileged vehicle to claim the substantial, and often forgotten, role of production in the history of "popular music".

**Keywords:** Popular music, technologic mediation, musical production, nostalgia, sonic marker.

## El sonido “creíble”

Abbey Road es la dirección de un estudio en Londres. En el álbum, los empalmes de cinta pasan zumbando y el oído se esfuerza por diseccionar capas de sobregabado. Por primera vez tocan con su nuevo Moog, el cual convierte su sonido en artificial e incorpóreo.

Demasiado a menudo el resultado es complicado en lugar de complejo.

En contraste directo con esto tenemos a los Rolling Stones. Todos ellos tocan instrumentos reales. La instrumentación adicional parece ser utilizada solo si no hay alternativa, y entonces se mantiene al mínimo y se mezcla sutilmente. Ellos también pasan mucho tiempo mezclando y sobregabando, pero el resultado final es siempre creíble –uno puede imaginar unos pequeños Stones actuando en los altavoces.

(Ed Ward, 1969).

La historia de la música popular parece estar repleta de momentos en los que el sonido ha dejado de ser creíble para pasar a ser artificial o a estar excesivamente manipulado. Tras cualquiera de ellos, todo regresa de nuevo a su cauce. No obstante, algo distingue la impresión sonora de Chuck Berry de la de Peter Gabriel. ¿Será que el sonido nunca fue "creíble"?

### **Música popular y mediación tecnológica**

Analizar el sonido del pop implica reflexionar sobre las tecnologías involucradas en su creación, recepción y consumo. Ampliamente utilizado para "significar el proceso de conducir los sonidos desde la fuente hacia el receptor, o de un lugar a otro" (Brøvig-Hanssen 2010: 160), el concepto de "mediación tecnológica" ofrece un marco para dicha reflexión. No obstante, la diversidad de técnicas y aparatos a tener en cuenta dentro de este contexto hacen necesaria cierta sistematización. Ragnhild Brøvig-Hanssen (2010: 160) propuso dividir el proceso de mediación relacionado con el sonido grabado en cuatro fases:

1. La mediación inicial del material crudo aural (la voz/cuerpo humanos, los instrumentos tradicionales, los *samplers*, los instrumentos de *software*, las cajas de ritmos, etc.).
2. La mediación utilizada para grabar y editar o procesar los sonidos (los micrófonos, los amplificadores, la mesa de mezclas, las herramientas de edición, los efectos de procesamiento, etc.).
3. Los fonogramas y otros formatos (LP, CD, MD, DAT, MP3, etc.).
4. El medio de distribución (dispositivos que leen y/o envían distintos formatos, amplificadores, cables, altavoces, el contexto de escucha, etc.).

El presente artículo propone analizar el impacto que la irrupción de la nueva tecnología de producción durante la década de los ochenta del siglo XX pudo tener en la conceptualización de algunas de sus estructuras sonoras derivadas. Esto motiva una mirada a las tecnologías mediadoras centrada en las dos primeras fases, que en resumen comprenden aquellos instrumentos y procesos

utilizados por músicos y productores en el estudio de grabación. Dicha mirada supone además la oportunidad de contribuir a la apreciación de la tecnología de producción como herramienta creativa (y no únicamente correctiva), acercando el discurso al de autores como la propia Brøvig-Hanssen (2010) o Eirik Askerøi (2013), quienes apuntan la necesidad de reconocer los equipamientos del estudio como herramientas de composición. Este punto de vista puede ayudar a comprender la relación entre la tecnología empleada para crear un sonido y el modo en que este sea pensado por los consumidores con el paso del tiempo, vínculo al que Peter Wicke hacía referencia al exponer que “el sonido grabado no es solo una imagen sonora particular, sino también un concepto particular de sonido, que resulta del manejo creativo de la tecnología de grabación” (2009: 149).

Vistas las etapas en que puede ser dividido el proceso de mediación y los tipos de tecnología a tener en cuenta, interesa explicar los conceptos de “mediación opaca” y “mediación transparente”, introducidos también por Brøvig-Hanssen (2010). Con estas nuevas categorías, la autora facilita la reflexión en torno a la existencia o no de conciencia sobre la presencia de tecnología en los distintos procesos relacionados con la música popular. Así, habla de “mediación opaca” en aquellos casos en que existe una voluntad de evidenciar la presencia de las tecnologías, y de “mediación transparente” en aquellos en que se trabaja bajo un paradigma estético cuyo ideal sea ocultarlas al máximo. Es evidente que esta definición invita a considerar el asunto de la intencionalidad en relación con la visibilidad de las tecnologías, aunque en el presente contexto interesa más atender a uno de los parámetros que influyen en dicha perceptibilidad sin depender de ninguna voluntad individual o colectiva. Joseph Auner (2000) escribió sobre el peso específico de la tradición en la transparencia de las tecnologías:

Cuando una tecnología está vigente, estamos entrenados para pasar por alto sus limitaciones y creer las promesas de transparencia y fidelidad. [...] En cada etapa del desarrollo nos dijeron que finalmente se nos daba la verdad: el auténtico sonido e interpretación como si estuviéramos en la sala de conciertos, o como si los músicos estuviesen en nuestra sala de estar. Pero cuando la tecnología es reemplazada las limitaciones salen a la palestra; el velo de la transparencia se levanta y estamos forzados a empezar a escuchar el acento a medida que todas las características reprimidas de lo antiguo emergen con una claridad sorprendente.

Brøvig-Hanssen aporta un claro ejemplo de lo expuesto subrayando que “el ruido del vinilo del medio analógico [se hizo] más detectable con la llegada del ‘silencio’ del medio digital” (2010: 163). Aunque estos apuntes giran en torno a sistemas de reproducción, y no a tecnologías de grabación, llaman la atención sobre un hecho importante: la irrupción de una nueva tecnología provoca contraste, devolviendo su opacidad a estructuras que ya habían sido naturalizadas y dejando a la vista tanto los procesos inéditos como los antiguos. Teniendo esto en cuenta, y trasladando el discurso al entorno de producción, interesa pensar en el “efecto inicial de shock” (Askerøi 2013: 2) que provocan algunas tecnologías al dar lugar a sonidos que contrastan profundamente con los derivados de la tecnología anterior. Aún más, sería deseable revisar la posible relación entre esa fricción inicial y el modo en que el nuevo sonido sea conceptualizado tras su recepción. Askerøi (2013) ve los procesos dialécticos entre las innovaciones tecnológicas y sus posteriores apropiaciones como uno de los motores del desarrollo del pop. Según él, la percepción de un nuevo sonido sufre una transformación gradual desde la traumática experiencia inicial, hasta su conceptualización como representativo de determinados eventos o figuras culturales, incluso de ciertas ideas y valores. Este argumento le permite justificar la relación entre desarrollo tecnológico y autenticidad, pieza clave para la construcción de la identidad en el pop. En este contexto, el análisis del contraste entre paradigmas de producción de épocas consecutivas se configura como una posibilidad de contribuir al conocimiento de esas relaciones.

## Nostalgia y marcadores sonoros

El terreno de la nostalgia, y más concretamente el de la construcción de música retro, es un espacio privilegiado para la reflexión sobre la perceptibilidad de las tecnologías mediadoras. Crear una música capaz de evocar una época implica utilizar aquellas estructuras sonoras que hayan sido conceptualizadas como representativas de ese período, y tal cosa solo es posible mediante la apropiación de las tecnologías que les dieron lugar. Además, el concepto de "retronormatividad", utilizado por Askerøi para referirse a esta alusión sonora al pasado desde el presente, implica "una nostalgia por los artefactos tecnológicos en el regreso al 'sonido' de los 1950s, 1960s, etcétera" (2013: 42). Puede decirse, por tanto, que la sensibilidad nostálgica reclama recuperar las tecnologías, devolviéndoles su opacidad inicial, o parte de ella. Consecuentemente, el análisis de la música retro alimenta el conocimiento sobre el potencial representativo de los sonidos, dejando al descubierto la relación entre "la subjetividad musical [y] las cualidades estéticas del estudio de producción" (Askerøi 2013: 37), pues obliga a realizar una escucha atenta y focalizada en los detalles sonoros más minuciosos para posteriormente determinar qué instrumentos y/o procesos han mediado en su creación. Tal análisis reclama una herramienta adecuada, que permita sistematizar la relación entre esos sonidos temporalmente marcados y las tecnologías de las que deriven.

En un acercamiento anterior al sonido de la década de los ochenta del siglo XX y a la música creada para evocar esta década<sup>1</sup>, se propuso un sistema de análisis basado en la identificación de "marcadores sonoros de tiempo", a saber, sonidos que han sido socialmente conceptualizados como representativos de una época, y que "funcionan no solo como imitaciones

---

<sup>1</sup> Es preciso aclarar que el uso del término "década" y sus sinónimos, así como de la referencia a los setenta y ochenta no está relacionado en ningún caso con una percepción de las épocas como compartimentos estancos y bien definidos, cuyo inicio y final puedan concretarse de forma exacta. Es evidente que los estilos sobre los que se reflexiona en esta investigación estaban en construcción ya en los últimos años del decenio anterior, extendiéndose sobre los inicios del siguiente, pero sería imposible hablar sobre ellos sin utilizar los términos apuntados. Así mismo, y para fundamentar las expresiones utilizadas, se toman en consideración las ideas de Simon Reynolds (En Askerøi 2013: 42), quien "asume un vínculo entre el estilo de expresión musical (o 'sonido') y una década dada".



sonoras del pasado, sino como [representaciones] de [sus] valores socioculturales” (Askerøi 2013: 23). Este concepto se ha configurado como una herramienta eficaz para el análisis del sonido retro y ha permitido argumentar a favor de la posibilidad de aludir al *zeitgeist* de un período mediante el uso creativo de las tecnologías de grabación (Segura 2019). La reflexión en torno al citado concepto, combinada con consideraciones sobre los distintos modos en que pueden generarse los sonidos presentes en la música popular, ha resultado en una propuesta que apunta la existencia de tres categorías distintas de marcadores sonoros: marcadores sonoros por vía instrumental, es decir, estructuras sonoras derivadas del uso de determinados instrumentos; marcadores sonoros por vía procedimental, dicho de otro modo, sonidos derivados del uso de ciertas técnicas/procesos (p. e. reverberación, compresión, o efectos como *chorus*, *delay*, etc.); y marcadores sonoros derivados de modos de activación. Esta última categoría responde a la necesidad de tener en cuenta la influencia de la tecnología en la aparición de determinadas técnicas instrumentales, cuyo resultado auditivo puede también, desde el punto de vista de la autora, convertirse en representativo de un período<sup>2</sup> (Segura 2019). Ahora bien, aunque esta propuesta teórico/analítica se configura como un buen punto de partida para el examen de la música retro, su aplicación no da respuesta por sí misma a una cuestión esencial: ¿por qué ciertos sonidos acaban por representar a toda una época? Es cierto que los procesos de codificación cultural dependen de múltiples factores, cuyo análisis implica tener en cuenta las intenciones de los creadores, así como las experiencias, capacidades y anhelos de los receptores, sin olvidar los valores socioculturales del contexto en que se inscriban tanto ellos como los sonidos a examinar (Tagg 2012). No obstante, en el contexto propuesto existe un agente que parece favorecer la capacidad representativa de determinados sonidos frente a la de otros: el mencionado "efecto inicial de shock" (Askerøi 2013: 2).

<sup>2</sup> Un ejemplo de esta tipología de marcador se encuentra en el estilo de canto llamado *crooning*, que gozó de una gran popularidad en los primeros años cuarenta del siglo XX y cuya aparición estuvo vinculada al uso del micrófono de condensador. Del mismo modo, la aplicación de distorsión a la guitarra condiciona la técnica instrumental, porque alarga la envolvente del sonido. Así, puede decirse que su uso ha influido de forma decisiva en el desarrollo de técnicas como el *tapping*, cuyo sonido puede servir también de ejemplo de marcador sonoro derivado de un modo de activación.



Regresando a los procesos dialécticos que envuelven a las tecnologías mediadoras, es de sumo interés tener en cuenta que estos “generan fricción, así como empuje, y producen marcadores sonoros a lo largo del recorrido” (Askerøi 2013: 33). Como expone Paul Théberge, “los usos y los abusos específicos, o el rechazo explícito de diversas tecnologías, son [...] instrumentales a la hora de definir un ‘sonido’ particular –una estética pop–, e inducen la construcción de ‘distinciones’ entre los géneros que conforman la música popular” (2006: 26). Estas apreciaciones permiten considerar la sorpresa auditiva causada por el uso de nueva tecnología –y la controversia que siga a dicha sorpresa– como una de las piezas clave en la formación de los marcadores sonoros de tiempo, así como suponer que, si bien no todos, posiblemente algunos de esos marcadores tengan su origen en tecnologías que gozaron en sus inicios de una gran opacidad.

El planteamiento en el presente artículo consiste en utilizar el sistema basado en los marcadores sonoros como herramienta para el análisis de un caso de *re*-producción musical, con la intención de iniciar una reflexión en torno al contraste presente entre los paradigmas de producción de las décadas de los setenta y ochenta del siglo XX. Concretamente, se examinará el sonido de las dos versiones de “Here I Go Again” de la banda británica de hard rock Whitesnake, grabadas en 1981/1982 y 1987 respectivamente, mediante el sistema de análisis propuesto. Dicha mirada debe facilitar la comparación del planteamiento sonoro de ambas versiones, ayudando a establecer relaciones entre los detalles audibles y sus tecnologías de procedencia. La combinación de los resultados de esta confrontación con el conocimiento sobre los procesos dialécticos que se generaron en torno a las nuevas tecnologías de producción en los años ochenta puede dar lugar a consideraciones interesantes sobre la influencia de la tecnología en la conceptualización del pop, tanto desde un

punto de vista general, como desde la perspectiva de la codificación cultural del sonido de la época<sup>3</sup>.

### Tecnología y dialéctica en los ochenta

Tres elementos actuaron como revulsivo tecnológico en los ochenta, condicionando el sonido de la música popular producida durante la década: la progresiva "computerización" del estudio de grabación, el auge de las técnicas de *sampling* y el desarrollo de los instrumentos de teclado (Théberge 1997). Richard Burgess se hace eco del impacto que causó la llegada de las nuevas consolas creadas por Solid State Logic en el tratamiento del sonido: "el uso de puertas, compresores y ecualización quirúrgica fue rápido e intuitivo para los ingenieros y productores. Junto con la automatización fácil de usar, las mezclas empezaron a estar altamente procesadas y cualquier ruido externo era regulado y muteado" (2014: 107). Las nuevas prestaciones de las tecnologías de grabación provocaron un cambio en el modo en que los productores percibían su propio trabajo. Así, Chris Tsangarides (En Yates 2016), productor de artistas como Thin Lizzy o Judas Priest, y Keith Olsen (En Yates 2016), quien trabajó con Whitesnake, entre otros, hablan de su experiencia al pasar de un paradigma basado en la "calidad" de las canciones y la *performance*, el de los setenta, a uno en que el que "todo iba de producción" (Tsangarides, en Yates 2016), el de los ochenta. Si se tienen en cuenta las ideas expuestas hasta el momento es fácil comprender que, aunque en realidad siempre había ido de producción –la noción de "sonido" como categoría conceptual venía siendo utilizada por músicos y productores desde los primeros sesenta (Théberge 1997)– estos testimonios documentan la fricción que la nueva tecnología de grabación estaba provocando. El mismo Tsangarides (2016) bromea en torno al uso que durante los ochenta se hizo del multipistas:

---

<sup>3</sup> La autora es consciente de que el análisis de un único caso no permite extraer un conocimiento general sobre el sonido de la música popular de los ochenta, ni sobre el sonido que pretenda evocar la década desde el presente. No obstante, plantea que la mirada a un caso concreto es un buen punto de partida para abrir el debate en torno a una serie de ideas que pueden contribuir a una mejor comprensión de los procesos de creación, recepción y consumo en el pop.

Aquellos discos de los ochenta estaban tremendamente sobregrabados –porque podías. [...] Hasta más o menos 1974 había dieciséis pistas. Después de eso fueron veinticuatro pistas. Entonces en los ochenta empezaron a ser dos veinticuatro pistas juntos con un sincronizador. Y habían hecho *Sgt. Peppers* en cuatro pistas, así que eso lo pone todo en perspectiva. Nosotros los productores salíamos con todo esto: ‘Oh, yo usé veinte millones de pistas para hacer esa canción’. ‘Bueno yo usé aún más’. ‘¿Has oído que Mutt Lange usaba cinco billones de pistas?’. Eran como susurros. Pero realmente todo tenía que ver con conseguir ese definitivo, gran sonido enorme.

Lo exagerado del sonido de los ochenta, fruto de las nuevas opciones de procesamiento y de la posibilidad de sobregrabar como nunca antes, devolvió su opacidad a las tecnologías anteriores, haciendo posible establecer un mapa temporal del desarrollo del multipistas.

No fue menor el impacto causado por el ascenso de los sintetizadores, *samplers* y cajas de ritmos. Según Théberge, “los instrumentos musicales digitales tuvieron una influencia determinante en la actividad de la creación musical durante los años ochenta [...] en parte por el carácter único y preformado de los sonidos” (1997: 198) que incorporaban. Dicha influencia también daría lugar a opiniones dispares sobre la nueva tecnología. El mismo Théberge subraya que “los músicos se quejaban de que el limitado rango de sonidos construidos en algunas ‘cajas de ritmos’ y sintetizadores los forzaron virtualmente a escribir música de una forma particular” (1997: 1). Mientras tanto, sin embargo, algunos creadores encontraban en los sonidos digitales una nueva fuente de inspiración:

Me he estado metiendo en los sonidos últimamente... dándome cuenta de que, si algo tiene un sonido suficientemente interesante, no tienes que tocar tanto en el instrumento. Si coges un teclado que tiene un sonido interesante, no tienes que tocar muchas notas en él. El *sonido* se hace cargo... Ellos son parte de la composición, aunque creo que mucha gente... puede verlo como algo superfluo para la esencia de la música. Pero en esta música creo que es realmente importante. (Marcus Miller, en Théberge 1997: 186)

Sirvan estos testimonios para subrayar la ya apuntada relación entre el nacimiento de nuevas tecnologías mediadoras y la transformación del marco conceptual que envuelve los procesos de creación, recepción y consumo en la música popular. En los años ochenta, el desarrollo tecnológico contribuyó a una revisión de los elementos a tener en cuenta en la propia composición,

colocando el 'sonido' en sí mismo en una posición privilegiada, por delante de componentes como la armonía, la melodía y el ritmo, y añadiendo un eslabón más a una larga tradición de rígidas dicotomías alimentadas por la controversia: sonido musical *versus* lenguaje musical, producción musical *versus* performance, etc. (Théberge 1997). Dentro de este contexto, es posible afirmar que atender al contraste sonoro provocado por la irrupción de nuevas tecnologías es atender al nacimiento de nuevas ideas sobre el sonido y sobre los 'modos correctos' de hacer música.

### **"Here I Go Again": re-producción musical y contraste sonoro**

El interés por comparar dos paradigmas de producción distintos conlleva preguntarse si existen casos que faciliten dicha contraposición, permitiendo elaborar un mapa más o menos claro de las diferencias sonoras. Por un lado, es necesario encontrar un ejemplo que ayude a focalizar la escucha en el sonido, que como se ha expuesto resulta del uso de ciertos instrumentos y procesos. En este sentido, parece idóneo recurrir a un ejemplo de *re-producción*, por cuanto da lugar a distintas versiones de una misma obra: al no existir entre ellas cambios significativos a nivel de armonía, melodía, ritmo o forma, es sencillo plantear una escucha centrada en esos detalles tímbricos y de procesamiento. Por otro lado, sería deseable analizar una pieza catalogable como *mainstream*, pues el nacimiento del tipo de memoria y subjetividad colectivas que otorgan significado a los marcadores sonoros "es el resultado de experimentar la tecnología y la vida diaria en la matriz de la cultura del consumo y los *mass media*" (Théberge 1997: 205). Finalmente, se ha valorado la cuestión temporal. Como se ha apuntado en un apartado anterior, la obra seleccionada fue grabada por primera vez en 1981/1982, momento en el cual la tecnología de los setenta ya estaba absolutamente naturalizada, y en que los grandes cambios que traería consigo la nueva década estaban aún por llegar. Asimismo, la segunda versión se grabaría en 1987, cuando las tecnologías que han sido descritas como identificativas de los ochenta se encontraban en pleno uso, dando lugar a los procesos dialécticos anteriormente revisados.

La versión de "Here I Go Again" de 1982 fue producida por Martin Birch y estaba incluida en el álbum *Saints & Sinners* de la banda Whitesnake, que en aquel momento no se llegó a lanzar. Los productores de la versión de 1987, incluida en el disco de nombre *1987*, fueron Mike Stone y Keith Olsen. Esta revisión alcanzó el número 4 en Billboard<sup>4</sup> y su videoclip fue masivamente irradiado a través de MTV. Dom Lawson (2009) recoge algunas de las claves del éxito del álbum:

Lanzado en la primera semana de abril, *1987* fue un éxito instantáneo y masivo. Ante todo en EE.UU., donde Whitesnake se convirtió en un accesorio regular en el nuevo canal de televisión MTV con los lustrosos clips promocionales de las canciones más grandes del álbum, *Still Of The Night*, *Here I Go Again* y la poderosa balada *Is This Love* [...] Resonando perfectamente con el *glamour* y la ampulosidad que parecían ser universalmente populares en los ochenta, la música de Whitesnake y su enfoque visual extrañamente poco sutil condujo a ventas de más de ocho millones de copias solo en EE.UU.

Joey Tempest (en Yates 2016), quien alcanzara la fama durante los mismos años, apunta a su vez que con *1987* Whitesnake llevó al límite el sonido "rechoncho y pomposo" que caracterizó la década.

Teniendo en cuenta todas estas cuestiones, se toma "Here I Go Again" como un posible ejemplo del sonido de los ochenta, considerándolo un objeto de estudio pertinente para la revisión del contraste sonoro con la década anterior.

### **1982 versus 1987**

A continuación, se describen los resultados obtenidos tras la escucha de las dos versiones. Se ha decidido organizar la información partiendo de la impresión general que produce el conjunto, para después apuntar las diferencias entre los instrumentos, de la base (batería) a las voces. Se considera que este sistema permite una lectura y comprensión rápida por parte de cualquiera que esté familiarizado con la composición del sonido en la música popular. Asimismo, se apunta en cada caso la tipología de marcador a la que pertenecen las estructuras sonoras descritas.

---

<sup>4</sup> Billboard Chart History Whitesnake: <https://www.billboard.com/music/whitesnake/chart-history/hot-mainstream-rock-tracks> [Consulta: 7/06/2020]

La diferencia principal entre el sonido general de ambas versiones se encuentra en el hecho de que la primera ofrece un resultado más parecido al de directo, mientras la segunda presenta un plano sonoro más cercano, dejando a la vista el efecto de la grabación separada "por pistas" y el *overdubbing*. Se ha hablado de cómo los productores sintieron que habían pasado de un paradigma en el que el peso recaía en la *performance* a uno basado en la producción. Es muy probable que ninguna de las dos versiones sea una grabación en directo<sup>5</sup> y que, por tanto, en ambas medie la tecnología multipista, así como las herramientas de procesamiento en estudio. Pero la de 1987 parece más tratada –por ejemplo, se distingue una buena cantidad de reverberación añadida a la mezcla final y una colocación más cercana de la voz–, por lo que dicha tecnología es más evidente. Interesa recordar aquí que las grabaciones "rock" han sido juzgadas desde sus inicios en relación con el ideal estético del género: el "auténtico" sonido de "directo" (Frith 2012). Si, como apuntaba Richard Burgess (2014), en las grabaciones de los ochenta se minimizaba la cantidad de ruido externo y se aplicaban los efectos de un modo cuasi "quirúrgico", sin duda el sonido resultante se iría alejando de la rugosidad propia de aquellos instrumentos "reales" imprescindibles en cualquier música etiquetable como "buen rock" (Frith 2012). Obviamente, esta primera diferencia se explica por el uso de los nuevos recursos de grabación de los que hablaban Olsen, Tsangarides y el mismo Burgess, recursos que contribuyeron al resultado "húmedo y lustroso" propio de la época. Es interesante añadir también que este primer elemento de contraste deriva del uso de ciertos procedimientos –como pueden ser la aplicación de reverberación artificial o una determinada colocación de los sonidos en el campo estéreo–, pudiéndose etiquetar las estructuras acústicas resultantes como marcadores sonoros por vía procedimental.

De igual modo, las diferencias presentes en el sonido de la batería derivan del uso de determinadas técnicas de procesamiento. La caja y los toms de 1987 están claramente más reverberados. Así mismo, y también en la segunda

---

<sup>5</sup> Aunque es muy difícil saber con certeza si algunos de los instrumentos de 1982 fueron grabados en conjunto, el conocimiento sobre el contexto de producción de la época y los testimonios sobre él aportados permiten presuponer que se hizo uso del multipistas y de las herramientas de procesamiento.

versión, es posible distinguir la presencia de compresión en el bombo. El resultado de combinar estos procesos es un sonido alejado del directo y un claro ejemplo del potencial creativo del estudio de grabación. En este caso, el uso de reverberación artificial hace posible situar la caja y los toms en un espacio catedralicio, mientras la resonancia del bombo corresponde a la de un lugar sin prácticamente reverberación. Se trata de lo que Roquer describe como una "hiperrealidad sonora socialmente aceptada" (2018: 12), una licencia del plano sonoro especialmente recurrente en los años ochenta. La impresión sonora resultante contrasta con la de 1982, mucho más parecida a la que se percibiría en directo, y en la que todas las partes del instrumento resuenan de forma similar. La tecnología que media en este caso es la aplicación a la caja y los toms de la llamada *gated reverb*, que causó un gran impacto tras su aparición, para ser posteriormente naturalizada como consecuencia de su repetido uso durante la década:

Hugh Padgham estaba preparando la instalación para grabar las baterías de Phil Collins en la pista *Intruder* del tercer álbum en solitario de Peter Gabriel. Estaban en el estudio dos de los Townhouse Studios de Virgin Records en West London con la batería de Collins instalada en la sala de piedra con un sonido 'muy de directo'. La sala de control tenía la nueva SSL equipada con un *reverse talkback*<sup>6</sup>, que estaba fuertemente comprimido. Collins tocó su batería mientras el *reverse talkback* estaba encendido y Padgham, reconociendo la singularidad y el poder del sonido, llamó la atención del productor Steve Lillywhite. Durante la noche, los técnicos volvieron a cablear el *patchbay* para que Padgham pudiera grabar el sonido, y nació el sonido de batería comprimido y 'puerteado'<sup>7</sup> de Phil Collins, que se emplearía miles de veces". (Burgess 2014: 107)

<sup>6</sup> El *reverse talkback* (conocido también como *listen mic*) hace referencia a la comunicación del músico (desde la sala de grabación) hacia el técnico (ubicado en el control). La Solid State Logic (una de las primeras consolas en integrar este sistema de comunicación) contaba con una entrada específica para esta función, cuyo característico compresor fue utilizado por Padgham para conseguir la sonoridad que identificamos en las baterías de Phil Collins.

<sup>7</sup> Las puertas de ruido permiten que la señal de audio quede anulada cuando se quieren evitar ciertos sonidos o efectos. Su funcionamiento en este caso consiste en el recorte artificial de la envolvente del sonido de la caja. Al tratarse de un efecto que cierra el paso a los sonidos que están por debajo del umbral establecido, se le ha otorgado el nombre de "puerta". En este caso es el efecto de reverberación lo que es procesado por la puerta, de ahí el concepto de *gated reverb*.



Muy probablemente, el efecto de la *gated reverb* es uno de los sonidos más representativos de los años ochenta, a la par que uno de los que más impresionaron a músicos y productores. Chris Tsangarides (en Yates 2016) habla así sobre él:

Es como - bam! Es el sonido que Phil Collins utilizó en sus toms para *In the Air Tonight*. Yo solía escucharlo todo el maldito tiempo. Tenías ese maldito y fuerte sonido de caja, y luego algún pobre bestia intentando que su guitarra sonase por encima de él.

Definitivamente, se trata de una de las sonoridades que colaboró a la "inflación sonora" (Yates 2016) de la década, contrastando de forma nítida con su precedente de los setenta.

Siguiendo con el sonido del bajo, conviene remarcar que el contraste deriva en este caso del uso de sintetizadores. Como se ha expuesto anteriormente, los instrumentos digitales causaron un tremendo impacto en el modo de hacer música durante los ochenta, condicionando tanto la composición como la recepción y dando lugar a algunos de los más claros marcadores sonoros por vía instrumental. Keith Olsen (en Brown 2012) explica cómo combinó el sonido del Yamaha DX7 y el Sequential Prophet VS para crear la línea de bajo:

Rehicimos la mayor parte del bajo con un sintetizador. El secreto de la forma en que lo hicimos funcionar como un bajo real en la mezcla fue la selección de los patches: usamos un [Prophet] VS y un DX7 y los juntamos vía MIDI –era realmente temprano en la vida del MIDI– funcionó muy bien y tocamos todas esas partes en un teclado.

Curiosamente, el productor habla de hacer funcionar el sonido como el de un "bajo real", cuando se podría haber utilizado un bajo eléctrico para grabar toda la línea, pero aparentemente traer el tema al nuevo contexto sonoro de la década pasaba por contar con las tecnologías del momento. Así, el bajo digital de 1987 contrasta con el de la versión anterior, al parecer este sí, grabado con un "instrumento real". Las palabras de Olsen muestran de nuevo el modo en que desarrollo tecnológico y autenticidad se han ido entrelazando durante la historia de la música popular. La necesidad de elaborar un sonido que se comportase "como el de un bajo real" surge del paradigma de autenticidad del género en un entorno condicionado por la aparición de los modernos instrumentos digitales. Recordando las ya apuntadas ideas de Askerøi (2013), puede decirse que, tras esa fricción inicial, el sonido de los nuevos

instrumentos sufriría una transformación hasta ser conceptualizado como representativo del modo de hacer música en los ochenta. Es más, solo tras esa transformación el productor opta por dar visibilidad a una tecnología que había tratado de ocultar bajo el velo de la transparencia.

En lo que respecta a los teclados, el evidente contraste entre el órgano Hammond utilizado en 1982 y el sintetizador de 1987 permite tomar conciencia del impacto que a nivel tímbrico causó la nueva tecnología. La evolución de la síntesis a un nivel comercial y el desarrollo general de los instrumentos de teclado durante los primeros ochenta (Théberge 1997) convirtieron al sintetizador en el instrumento más representativo de la década, siendo posible rastrear su uso en prácticamente todos los estilos de "música popular". No obstante, y antes de convertirse en un objeto familiar, algunas de las consecuencias de su uso colisionaron también con las entonces vigentes ideas sobre el "sonido correcto":

Tenías aquellos enormes conjuntos de teclados enlazados por MIDI –uno tocando cuerdas, otro tocando el órgano, cualquier cosa que quisieras– y conseguías ese sonido absolutamente masivo. Pero cuando lo ponías en la pista, no podías oír la guitarra. Esto no casaba en absoluto. Pensé: ¿Cómo es que puedo poner un álbum de Deep Purple o Uriach Heep de hace años ahora y oírlo todo? ¿Qué está pasando? Entonces me di cuenta de que, ya sabes, aquello era todo equipamiento analógico. (Tsangarides, en Yates 2016)

Usos y abusos de las tecnologías que estimulan el desarrollo de nuevas ideas sobre la música. Los sintetizadores estaban allí y los músicos y productores se lanzaron a experimentar con ellos, llevando el acabado al límite. ¿Por qué lo hicieron? Probablemente –como el propio Tsangarides exclamaba al hablar del uso del multipistas– porque podían. No se diseña un nuevo coche de carreras para no pisar a fondo el acelerador. Del mismo modo, había que explotar al máximo las opciones creativas que ofrecía la síntesis digital, por primera vez incorporada en instrumentos compactos, fáciles de utilizar y a un precio asequible. Tsangarides deja claro con sus palabras hasta qué punto esto se hacía, aunque ello supusiera revisar el espacio que cada instrumento debía ocupar en la mezcla final. Así, el énfasis en las guitarras, descrito por Timothy Warner (2003) como una de las principales diferencias entre el rock y el pop, se diluía con la incorporación de los nuevos instrumentos. Sin duda, el abundante

sonido del Sequential Prophet VS de 1987 puede ser descrito como un ejemplo audible de estos procesos de transformación. Llegado este punto, además, es factible preguntarse si toda esta dialéctica tecnológica no deja al descubierto una cuestión interesante: el pop y el rock no son en realidad tan distintos a nivel de producción. Lo que los diferencia verdaderamente es el marco conceptual desde el que se descodifica el proceso de grabación y sus sonidos resultantes o, dicho de otro modo, el paradigma de autenticidad desde el cual estos elementos son juzgados. Es muy probable que el “patrón de rechazo”<sup>8</sup> (Martí 2000: 96) que en ocasiones se observa –y del que algunos de los testimonios presentes en este artículo son un ejemplo– hacia el rock de los 1980, se deba a la posibilidad de encontrar en él ciertas construcciones sonoras consideradas propias del pop. Con un paradigma de autenticidad que priorizaba el virtuosismo musical y la performance por encima de la tecnología y el proceso de grabación (Warner 2003), el rock se conmocionó ante la llegada del aparato digital.

Pasando a las guitarras, puede decirse que el principal elemento de contraste se encuentra en la distorsión. La versión de 1982 cuenta con una distorsión con poca saturación, cuyo sonido puede clasificarse como cercano al *blues-rock*, mientras en la revisión de 1987 hay una saturación mucho mayor, que resulta en un sonido más *hard rock*, incluso *heavy*. El mismo David Coverdale (En Lawson 2009) explica que había llegado la hora de dejar atrás la tradicional escena del *blues*, y que para lograr el cambio deseado decidió contar con la ayuda de un guitarrista cuyo estilo se alejase del de los anteriores. Este detalle dice mucho del modo de conceptualizar el género, pues parece que para Coverdale cambiar el guitarrista era la clave para dar un vuelco al sonido y tomar una nueva dirección. Avanzando en este razonamiento, y aceptando que la técnica instrumental, es decir, el modo de activar el sonido, puede también producir contraste y derivar en construcciones sonoras representativas de estilos o épocas concretos, surge una cuestión interesante. ¿Es posible que una innovación tecnológica derive en un mayor uso de determinadas técnicas

---

<sup>8</sup> El concepto es definido por Josep Martí (2000) como “aquel complejo de elementos de signo cultural que declara ‘no deseable’ una unidad cualquiera del amplio espectro fenoménico del hecho musical” (p.97).

instrumentales? En el álbum 1987 se observa una presencia muy superior de técnicas como los armónicos artificiales o el *tapping*. Sería muy interesante saber hasta qué punto las nuevas tipologías de distorsión, diseñadas en el moderno entorno digital, pudieron derivar en un 'abuso' de ciertos modos de activación, y si estos podrían ser considerados marcadores sonoros de la época. Aunque este es material para futuras investigaciones, se esbozan aquí estas ideas para llamar la atención sobre un hecho sumamente importante y a menudo olvidado por la disciplina: las tecnologías procedimentales (p.e. la distorsión) no solo influyen en el sonido una vez ya ha sido grabado, sino que condicionan profundamente nuestras formas de tocar.

Por último, las voces, de nuevo más procesadas en la versión de 1987. Olsen (En Brown 2012) recuerda que aplicó reverberación, compresión y *delay* a la voz principal, y que utilizó unas cuarenta pistas para los coros. Por tanto, contribuyó también con esta parte al 'masivo' acabado final. Además, como se ha apuntado anteriormente, el plano sonoro de 1987 es más cercano, dando como resultado un sonido alejado del de directo. En conclusión, puede decirse que la combinación del alto nivel de procesamiento con la ocupación del primer plano sonoro enfatiza la presencia de las voces en un gesto que Warner (2003) también ha descrito como más propio del pop. Nuevamente, un uso concreto de la tecnología se convierte en una ocasión para polemizar.

### Reflexiones finales

Se apuntaba al inicio de estas líneas la necesidad de revisar el impacto del desarrollo tecnológico en la conceptualización del sonido de la música popular. Dicha revisión se ha llevado a cabo teniendo en cuenta algunos de los procesos dialécticos a los que dio lugar la irrupción del nuevo aparato digital de producción durante los años ochenta del siglo XX, y trae consigo una serie de reflexiones interesantes. En primer lugar, puede apuntarse como, mucho antes de que las estructuras sonoras surgidas en el recién estrenado contexto tecnológico lleguen a ser relacionadas con determinados conceptos, géneros o épocas, los nuevos aparatos revolucionan el proceso creativo y el modo en que este es pensado por músicos y productores. Se ha visto que con el uso y "abuso" de los renovados instrumentos de producción se inicia un proceso que

no solo levanta el velo invisible bajo el que se encontraba la tecnología anterior, sino aquel que camuflaba ciertos modos de hacer música considerados "correctos" o "naturales". De este modo, el recorrido realizado permite sugerir que la nueva tecnología causa conmoción, y es por tanto opaca, no únicamente porque dé lugar a nuevos sonidos, sino también porque da lugar a nuevos comportamientos. Este razonamiento posibilita pensar el desarrollo tecnológico como factor que colabora en mostrar algunas de las estructuras vigentes en el entramado de la conducta musical humana, actuando como revulsivo en la formación de nuevos sonidos y conceptos sobre música.

En segundo lugar, se plantea la posibilidad de relacionar el nivel de fricción que genere una nueva tecnología con la capacidad representativa de sus sonidos derivados. Aunque se ha subrayado la complejidad de los procesos de marcaje cultural, es factible anotar que, si el nivel de impacto deriva en un uso y difusión masivos de dichas estructuras durante un determinado período, es probable que estas acaben por representarlo. Se ha hablado de la importancia de los *mass media* en la formación de una subjetividad colectiva en el contexto de la música popular. Así mismo, se han apuntado las ideas de Askerøi acerca de la transformación que sufre la relación de los individuos con la tecnología, "desde las inicialmente radicales, incluso traumáticas, experiencias (vía modas)" (2013: 10-11) hasta su naturalización al ser asociada con determinados actores culturales. Todo esto, junto con la observación de algunos de los procesos dialécticos a los que las nuevas tecnologías de los años ochenta dieron lugar, permite sugerir que la formación de un marcador sonoro de tiempo pueda depender de la triangulación entre los siguientes factores: el nivel de sorpresa que cause la recién estrenada tecnología; el nivel de controversia al que su uso dé lugar, dicho de otro modo, que la tecnología dé mucho que hablar, estimulando el movimiento del ideario que la juzga (pensemos en lo que sucede con cualquier moda); y su uso "masivo" durante la época, un uso capaz de conceder a las estructuras sonoras que de ella deriven una gran relevancia social. Sirva de ejemplo para esta argumentación el caso de la *gated reverb*, que causó un fuerte impacto en el momento de su "descubrimiento", provocando una revisión del modo de concebir el sonido de la batería, y cuyo

efecto se utilizó “hasta la muerte”<sup>9</sup> durante la década. Estos ingredientes, en combinación con una “vuelta a las raíces” (Tempest, en Yates 2016) que de nuevo “desnuda” el sonido del instrumento durante los noventa, se configuran como parte de la receta que convierte el citado efecto en uno de los más claros marcadores sonoros del *zeitgeist* de los ochenta.

Por último, y con respecto al análisis planteado, se considera que la mirada a casos de *re-producción* musical puede ser una herramienta útil para examinar el contraste sonoro entre distintos paradigmas de producción. Los estudios sobre música popular han tendido a menudo a centrarse en elementos contextuales, dejando a un lado el texto, es decir, el “sonido” en sí mismo (Théberge 1989 y 1997, Middleton 1993, Katz 2010, Tagg 2012 y 2015, Askerøi 2013). De esta circunstancia surge la necesidad de contar con herramientas que permitan centrar la investigación en los detalles audibles. El sistema basado en los marcadores sonoros puede sin duda ser una de esas herramientas, aunque su aplicación no está exenta de dificultad. Askerøi explica cómo “los códigos musicales y la competencia auditiva convergen en la materia de la marcación y por tanto están involucradas en cualquier lectura de textos pop” (2013: 20). Es por tanto evidente que la aplicación del sistema está condicionada de entrada por el nivel de conocimiento que el investigador y/u oyente tenga del código musical que pretende analizar. En el caso concreto de “Here I Go Again”, una buena aplicación pasa por ejemplo por la capacidad para detectar diferencias en el resultado sonoro de los principales procesos utilizados en la música popular (p.e. reverberación, compresión, uso de la panorámica, etc.) y, aun así, ser capaz de identificar la presencia de reverberación no significa ser capaz de cuantizarla. Urge recalcar, por consiguiente, que aunque una audición competente permite iniciar la descripción, esta no cesará en ser laxa mientras las herramientas conceptuales no vayan acompañadas de aquellas que contribuyan a objetivar la composición del sonido. Es posible, en definitiva, que sea necesaria una nueva revolución

<sup>9</sup> Susan Rogers, profesora dell Berklee College, utiliza esta expresión en relación con el uso de la *gated reverb* a partir del instante 6:00 del siguiente vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=Bxz6jShW-3E>

en la que los procesos dialécticos en torno a las tecnologías de grabación revisen sus posibles aplicaciones como instrumentos de análisis.

## Bibliografía

Askerøi, Eirik. 2013. *Reading Pop Production. Sonic Markers and Musical Identity* (Tesis doctoral). Universidad de Adger, Kristiansand.

Auner, Joseph. 2000. "Making Old Machines Speak: Images of Technology in Recent Music." *Echo: A Music-Centered Journal* 2(2). <http://www.echo.ucla.edu/Volume2-Issue2/aurer/aurer.pdf> [Consulta: 13 de septiembre de 2020]

Brøvig-Hanssen, Ragnhild. 2010. "Opaque Mediation: The Cut-and-Paste Groove in DJ Food's 'Break'". En *Musical Rhythm in the Age of Digital Reproduction*, ed. A. Dannielson, 159-175. New York, USA: Routledge.

Brown, Jake. 2012. *Behind the Boards. The Making of Rock 'n' Roll's Greatest Records Revealed*. Montclair: Trade Book Division Editorial.

Burgess, Richard. 2014. *The History of Music Production*. New York: Oxford University Press.

Frith, Simon. 2012. "The Place of the Producer in the Discourse of Rock". En *The Art of Record Production: An Introductory Reader for a New Academic Field*, eds. Zagorsky-Thomas S., Frith, S. 207-218. Surrey: Routledge.

Katz, Mark. 2010. *Capturing Sound: How Technology Has Changed Music*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, Ltd.

Lawson, Dom. 2009. "Whitesnake: The Story Behind 1987". *Louder. Together We Are Louder*. <https://www.loudersound.com/features/whitesnake-the-story-behind-1987> [Consulta: 2 de junio de 2020]

Martí, Josep. 2000. *Más allá del arte. La música como generadora de realidades sociales*. Sant Cugat del Vallès: Deriva editorial, SL.

Middleton, Richard. 1993. "Popular Music Analysis and Musicology: Bridging the Gap". *Popular Music* 12(2): 177-190.

Roquer, Jordi. 2018. "Sound Hyperreality in Popular Music: On the Influence of Audio Production in our Sound Expectations". En *Sound in Motion. Cinema, Videogames, Technology and Audiences*, ed. Encabo. E. 17-39. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.



Segura, Silvia. 2019. "Nostalgia ON: Sonidos evocadores del *Zeitgeist* de los ochenta". *Journal of Sound, Silence, Image and Technology*. (2): 24-45.

Tagg, Philip. 2012. *Music's Meanings A Modern Musicology for Non-musos*. New York & Huddersfield: The Mass Media Music Scholar's Press.

Tagg, Philip. 1982. "Analysing popular music: theory, method and practice". *Popular Music*, 2. 37-65. (Revisión de 2015)

Théberge, Paul. 1997. *Any Sound You Can Imagine. Making Music/Consuming Technology*. Hanover: University Press of New England.

Warner, Timothy. 2003. *Pop Music Technology and Creativity. Trevor Horn and the Digital Revolution*. New York: Ashgate Publishing.

Wicke, Peter. 2009. "The Art of Phonography: Sound, Technology and Music". En *The Ashgate Research Companion to Popular Musicology*, ed.D. B. Scott. Aldershot: Ashgate.

Yates, Henry. 2016. "Synths & Simmons: The sound of the 80s". *Classic Rock*. <https://www.loudersound.com/features/synths-simmons-the-sound-of-the-80s>  
[Consulta: 17 de mayo de 2020]